

Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Vol. 1 No 2 Agustus 2017:188-194
ISSN.2549-0591

MENUMBUHKAN KREATIVITAS CALON GURU SEKOLAH DASAR MELALUI PRAKTIK PEMBELAJARAN MATEMATIKA BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN ULAR TANGGA

Rida Fironika Kusumadewi

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Islam Sultan Agung Semarang
ridafkd@unissula.ac.id

Abstract: Developing century the world 21 one marked by knowledge and information technology exploits and communications in all life, include in learning process charges teachers have can create agreeable studying atmosphere. So technology quick has wreaked various new finding that can be adopted to be applied deep educational. So Perkembangan-perkembangan quick in technological gets bearing with how creativity learns in teaches. Most more for candidate to learn, they shall gain control and understand aught developing via praktik teaches. As to establish creativity in learning, candidate learns to have can make an opus of aught material, propose a new activity at within class and does actions to make classes as something which cozier. While are candidate learn can create creativity in learning performing, therefore all kind media which is applied will function properly, since media so hand in glove bearing it by processes learning. Ladder serpent game constitutes an absorbing media if concerned by teaching and learning process. But in performing and learning mechanism utilizes game, candidate learns to have beforehand understand how processes learning who will thru apply praktik teaches, so class atmosphere processes teaching and learning to become agreeable.

Key word: creativity, game media

Abstrak: Perkembangan dunia abad 21 yang ditandai dengan ilmu dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dalam segala kehidupan, termasuk dalam proses pembelajaran menuntut para guru harus mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Teknologi yang begitu pesat telah mendatangkan berbagai temuan baru yang dapat diadopsi untuk diterapkan dalam bidang pendidikan. Perkembangan-perkembangan yang begitu pesat dalam teknologi berkaitan dengan bagaimana kreativitas guru dalam mengajar. Terlebih bagi calon guru, mereka harus menguasai dan memahami perkembangan yang ada melalui praktik mengajar. Untuk menciptakan kreativitas dalam pembelajaran, calon guru harus mampu membuat suatu karya dari bahan yang ada, mengusulkan suatu kegiatan baru didalam kelas dan melakukan tindakan-tindakan untuk membuat kelas menjadi sesuatu yang nyaman. Ketika calon guru mampu menciptakan kreativitas dalam pelaksanaan pembelajaran, maka segala bentuk media yang diterapkan akan berfungsi dengan baik, karena media sangat erat kaitannya dengan proses pembelajaran. Permainan ular tangga merupakan suatu media yang sangat menarik apabila dikaitkan dengan proses belajar mengajar. Namun dalam pelaksanaan dan mekanisme pembelajaran menggunakan permainan, calon guru harus memahami terlebih dahulu bagaimana proses pembelajaran yang akan diterapkan melalui praktik mengajar, sehingga suasana kelas proses belajar mengajar menjadi menyenangkan.

Kata Kunci: kreativitas, media permainan

Kegiatan belajar mengajar dikatakan kurang efektif apabila didalamnya tidak dibarengi dengan adanya kreativitas dari para pendidik. Para pendidik harus mampu menciptakan suasana yang menyenangkan. Untuk itu para pendidik harus mampu menciptakan bagaimana pembelajaran yang kreatif.

Kreativitas sangat penting dimiliki oleh setiap orang, apalagi bagi calon guru sekolah dasar. Menjadi guru, dituntut untuk menciptakan suana belajar mengajar yang menyenangkan, sehingga anak tidak merasa jenuh dalam mengikuti proses belajar mengajar. Menumbuhkan kreativitas calon guru tidaklah mudah, karena kreativitas harus mampu diciptakan oleh setiap individu. Seperti yang dipaparkan Moreno (Slameto, 2010:146) yang menjelaskan bahwa “yang penting dalam kreativitas itu bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan bahwa produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya, misalnya seorang siswa menciptakan untuk dirinya sendiri suatu hubungan baru dengan siswa/orang lain”.

Calon guru harus dibekali dengan berbagai skill salah satunya adalah praktik mengajar, dengan latihan praktik mengajar maka calon guru akan terbiasa bagaimana teknik mengajar yang baik. Mengajar tidak harus dengan ceramah, namun pendidik atau calon guru dapat menggunakan media pembelajaran sebagai alat dalam proses belajar mengajar. Dalam penggunaan media disini, pendidik di tuntut untuk kreatif, apalagi ketika media yang diterapkan dikaitkan dengan permainan dalam kesehaian peserta didik yaitu permainan ular tangga. Melalui permainan ular tangga yang di kolaborasikan dalam pembelajaran, maka peserta didik akan merasa termotivasi, antusias dalam mengikuti proses belajar.

Kreativitas merupakan istilah yang banyak digumakan baik dilingkungan sekolah maupun luar sekolah. Pada umumnya orang menghubungkan kreativitas dengan produk-produk kreasi; dengan perkataan lain produk-produk kreasi itu merupakan hal yang penting untuk menilai kreativitas menurut Slameto (2010:145). Kreativitas merupakan potensi yang dimiliki setiap manusia dan bukan dari luar diri individu. Kreativitas yang dimiliki manusia lahir bersama lahirnya manusia tersebut.

Menurut Conny R Semiawan (2009:44) kreativitas merupakan modifikasi sesuatu yang sudah ada menjadi konsep baru. Dengan kata lain terdapat konsep lama yang dikombinasikan menjadi suatu konsep baru. Sedangkan menurut Utami Munandar (2009:12), kreativitas merupakan hasil interaksi antara individu dan lingkungan kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada atau dikenal sebelumnya, yaitu semua pengalaman dan pengetahuan yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya baik itu di lingkungan sekolah, keluarga, maupun lingkungan masyarakat.

Dari beberapa pendapat tentang kreativitas diatas maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan sesuatu hal yang baru didalam memecahkan suatu masalah.

Menurut Munandar ciri-ciri kreativitas diantaranya adalah senang mencari pengalaman baru, memiliki keasyikan dalam mengerjakan tugas-tugas yang sulit, memiliki inisiatif, memiliki ketekunan yang tinggi, selalu ingin tahu, percaya pada diri sendiri, memiliki rasa keindahan. Untuk melihat kreativitas, maka diperlukan beberapa komponen-komponen yang mendukung,

komponen-komponen yang mendukung kreativitas menurut Daryanto dkk (2013:146) yaitu sebagai berikut: (1) Membuat suatu karya dari bahan yang tersedia dikelas. (2) Mengusulkan suatu kegiatan baru dikelas. (3) Menyatakan perasaanya dalam gambar, seni, bentuk-bentuk komunikasi lisan dan tulis. (4) Melakukan tindakan-tindakan untuk membuat kelas menjadi sesuatu yang nyaman.

METODE

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Rancangan yang digunakan yaitu studi kasus karena peneliti menyelidiki secara cermat suatu peristiwa, aktivitas, dan proses terhadap obyek yang diteliti. Peneliti berusaha untuk mengetahui kreativitas calon guru sekolah dasar melalui praktik pembelajaran matematika Berbantuan media permainan ular tangga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Praktik Pembelajaran

Undang-undang no.20 tahun 2003 dijelaskan tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran merupakan proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dalam suatu lingkungan.

Proses pembelajaran menurut Aqib (2013:66) adalah upaya secara sistematis yang dilakukan guru untuk mewujudkan proses pembelajaran agar berjalan secara efektif dan efisien yang dimulai dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi. Sedangkan pembelajaran menurut Munandar (dalam Suyono, dan Hariyanto, 2011:207) adalah pembelajaran dikondisikan agar mampu mendorong kreativitas anak secara keseluruhan, membuat peserta didik aktif mencapai tujuan dalam pembelajaran secara efektif dan berlangsung dalam kondisi yang menyenangkan. Teori pembelajaran menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara pengajar dan peserta didik yang melibatkan sumber belajar lainnya untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Proses pembelajaran dialami oleh setiap calon guru, serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun. Pembelajaran merupakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik. Tugas guru dalam pembelajaran adalah mengkondisikan lingkungan belajar agar tercipta suasana yang efektif. Guru wajib menguasai isi pelajaran hingga mencapai suatu objek yang ditentukan (aspek kognitif),

serta dapat mempengaruhi perubahan sikap (Aspek afektif), dan ketrampilan (aspek psikomotor) seorang peserta didik. Dalam hal ini, calon guru yang masih awam tentang bagaimana cara mereka dalam mengajar, bagaimana cara mereka untuk menguasai isi pelajaran yang harus mencapai tiga aspek tersebut, maka calon guru perlu dibekali dengan adanya praktik mengajar terutama pada pembelajaran matematika. Dalam pengembangan pembelajaran, kegiatan pembelajaran harus dirancang untuk memberikan pengalaman belajar pada peserta didik.

Pengalaman belajar yang dimaksud adalah, dalam penggunaan pendekatan pembelajaran yang bervariasi. Calon guru dibekali dalam praktik pembelajaran, tujuannya adalah agar calon guru mampu dalam menyampaikan materi dan penguasaan-penguasaan metode atau strategi dalam proses belajar. Pembelajaran yang efektif dan bermakna dapat dilakukan dengan prosedur pemanasan dan apersepsi, eksplorasi, konsolidasi pembelajaran, pembentukan kompetensi; sikap dan perilaku, penilaian formatif. Pada dasarnya prinsip-prinsip belajar adalah perhatian, motivasi, keaktifan siswa, keterlibatan langsung,

pengulangan belajar, materi belajar yang merangsang dan menantang, penguatan kepada siswa dan aspek psikologi lain.

Media Belajar melalui Permainan

Media Belajar

Menurut Rima (2016:3) media diartikan sebagai alat bantu yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. media merupakan sesuatu yang bersifat meyakinkan pesan dan dapat merangsang pikiran, perasaan dan kemauan audiens atau siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik.

Proses pembelajaran merupakan suatu perpaduan yang tersusun rapi. Perpaduan tersebut meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran. Pembelajaran juga merupakan proses, cara, dan tindakan yang mempengaruhi siswa untuk belajar. Dengan demikian media pembelajaran merupakan alat dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang guru dan peserta didik. Media pembelajaran digunakan dalam rangka mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran disekolah.

Dalam memilih media pembelajaran, tentu ada beberapa prinsip yang digunakan. Prinsip-prinsip dalam memilih media pembelajaran yang dimaksud adalah pemilihan media pembelajaran, objektifitas media pembelajaran, memahami kelebihan setiap media pembelajaran, memahami karakteristik setiap media pembelajaran, syarat memilih media pembelajaran serta faktor-faktor yang mempengaruhi penggunaan media pembelajaran. Pemilihan media pembelajaran digunakan dengan tujuan yang jelas, untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan tepat dan sesuai kebutuhan. Memilih media pembelajaran harus secara objektif, artinya media pembelajaran digunakan bukan hanya berdasarkan atas kesenangan guru atau sekedar sebagai selingan atau hiburan, namun harus benar-benar didasari dengan pertimbangan yang matang karena hal tersebut akan digunakan untuk meningkatkan efektivitas dalam belajar. Setiap media, mempunyai kelebihan dan kekurangannya masing masing, maka dalam pemilihan media harus dipilih secara tepat dengan melihat kelebihan dari media yang akan digunakan.

Permainan Ular Tangga

Ular tangga merupakan jenis permainan yang tidak asing lagi di lakukan atau didengar oleh masyarakat khususnya anak-anak. Siapa yang tidak mengetahui permainan ular tangga. Permainan ini telah lekat dalam kehidupan masyarakat diberbagai belahan dunia serta telah dimainkan beberapa generasi. Sebenarnya permainan ular tangga terinspirasi atau meniru permainan dari India yaitu Vaikuntapali atau juga dikenal sebagai Leela atau Moskha Patam yang muncul pada abad ke-16. Di India permainan ini sangat populer, karena permainan ini juga terkait dengan filosofi Hindu yang berkaitan dengan karma, takdir dan keinginan

Tujuan dari permainan tersebut adalah untuk mencapai petak terakhir, tetapi perjalanan yang harus dilalui selalu tidak mulus, karena selain tangga, ada ular-ular yang menghalangi. Permainan ular tangga mengandung unsur moral, karena apapun yang dihadapi seseorang harus tetap bermain jika ingin tiba di akhir. Begitu pula dalam pembelajaran, ketika kita mengalami kesulitan dalam belajar, karena ada faktor-faktor yang menyebabkan kita sulit dalam mencapai tujuan belajar, namun ada pula unsur-unsur yang kita tidak sadari bahwa kesulitan-kesulitan itu yang akan mengantarkan kita sampai pada puncak

pemahaman materi dalam belajar. Apapun yang terjadi, tetap harus bertahan dalam mencapai suatu tujuan.

Permainan ular tangga dapat di modifikasi menjadi sebuah permainan yang berunsur edukatif. Peserta didik akan merasa termotivasi dan merasa antusias dalam mengikuti pembelajaran ketika permainan tersebut di jadikan media dalam pembelajaran matematika. tata cara permainan ular tangga dalam pembelajaran pun tidak jauh beda dengan tata cara permainan ular tangga pada umumnya. Namun disini, yang bergerak dari start sampai puncak finish adalah peserta didik. Dimana disetiap kotak kotak yang ada pada kotak permainan tersisip beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik sebelum melanjutkan ke kotak berikutnya.



Gambar. 1 calon guru memperagakan permainan ular tangga dalam proses pembelajaran.

SIMPULAN

Media sangatlah penting digunakan dalam proses belajar, karena media sangat erat kaitanya dengan proses pembelajaran. Melalui media permainan ular tangga maka calon guru dituntut untuk sekreativ mungkin dalam menciptakan suasana belajar. Permainan ular tangga merupakan salah satu permainan edukatif yang dapat menumbuhkan kreativitas calon guru, karena disini calon guru tidak asal menerapkan bagaimana permainan tersebut, namun juga memperhatikan beberapa aspek untuk memunculkan kreativitas tersebut. Aspek yang dimaksud adalah calon guru harus mampu membuat suatu karya dari bahan yang tersedia dikelas, mampu mengusulkan suatu kegiatan baru dikelas. melakukan tindakan-tindakan untuk membuat kelas menjadi sesuatu yang nyaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, dan Supardi. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta : Bumi Aksara
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Aqib, Zainal. 2013. *Model-Model, Media dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya
- Baryati. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Numbered Heads Together Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Penjumlahan Bilangan Bulat Pada Siswa Kelas IV SD N 2 Mengangkang*. Semarang : Skripsi pada FKIP UNNES : Tidak diterbitkan
- Conny R. Semiawan. 2009. *Memupuk dan Kreativitas Siswa Sekolah Menengah*. Jakarta: Gramedia
- Dalman. 2013. *Ketrampilan membaca*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Daryanto dan Darmiatun, S. 2013. *Pendidikan Karakter Di Sekolah*. Yogyakarta : Gava Media
- Hamdani, M.A. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV. Pustaka Setia
- Hamdayama, J. 2014. *Model Pembelajaran dan Metode Pembelajaran*. Bogor :
- (<http://www.sejarahdk.com/2016/02/bermain-dengan-ular-tangga-kuno-yang.html>).
- Purwanto, N. 2012. *Prinsip-Prinsip Dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung : Rosda
- Slameto. 2010. *Belajar Dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta

Sundayana, R. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Surabaya: Rosda

Syarbini, A. 2012. *Buku Pintar Pendidikan Karakter*. Jakarta : Prima Pustaka.

Utami Munandar. 1992. *Mengembangkan dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: PT. Gramedia